



## **KREATYWNA EUROPA (2014–2020)**

### **PODPROGRAM MEDIA**

#### **ZAPROSZENIE DO SKŁADANIA WNIOSKÓW**

#### **EACEA 22/2016: WSPARCIE NA RZECZ TWORZENIA EUROPEJSKICH GIER WIDEO**

#### **UWAGA:**

Niniejsze zaproszenie do składania wniosków jest uzależnione od dostępności środków po przyjęciu przez władzę budżetową budżetu na 2017 r.

#### **1. CELE I OPIS**

Podstawą niniejszego ogłoszenia jest rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1295/2013 z dnia 11 grudnia 2013 r. ustanawiające program „Kreatywna Europa” (2014–2020) oraz sprostowanie do niego z dnia 27 czerwca 2014 r.<sup>1</sup>.

W dziedzinie wzmocnienia zdolności sektora audiowizualnego jednym z priorytetów podprogramu MEDIA jest:

- rozwój umiejętności podmiotów z sektora audiowizualnego w zakresie tworzenia europejskich utworów audiowizualnych o potencjale kwalifikującym je do obiegu w Unii i poza nią oraz w zakresie ułatwiania europejskich i międzynarodowych koprodukcji.

W ramach podprogramu MEDIA zapewnia się wsparcie dla:

- tworzenia europejskich utworów audiowizualnych, w szczególności filmów i programów telewizyjnych, takich jak filmy fabularne, filmy dokumentalne oraz filmy dla dzieci i filmy animowane, a także utwory interaktywne, takie jak gry wideo i multimedia, o większym potencjale kwalifikującym je do obiegu transgranicznego;

#### **2. KWALIFIKUJĄCY SIĘ WNIOSKODAWCY**

Niniejsze ogłoszenie o zaproszeniu do składania wniosków jest skierowane do europejskich przedsiębiorstw zajmujących się produkcją gier wideo, które zostały utworzone zgodnie z prawem co najmniej 12 miesięcy przed datą składania wniosków i które mogą wykazać niedawne sukcesy.

---

<sup>1</sup> Opublikowane w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej w dniu 20 grudnia 2013 r. (Dz.U. L347/221); sprostowanie opublikowane w dniu 27 czerwca 2014 r. (Dz.U. L189/260).

O dotacje mogą ubiegać się podmioty prawne z siedzibą w krajach należących do jednej z następujących kategorii, o ile spełnione są wszystkie warunki określone w art. 8 rozporządzenia ustanawiającego program „Kreatywna Europa”, a Komisja rozpoczęła negocjacje z danym krajem:

- państwa członkowskie UE oraz kraje i terytoria zamorskie uprawnione do udziału w programie na mocy art. 58 decyzji Rady 2001/822/WE;
- □ państwa przystępujące i kandydujące do Unii oraz potencjalni kandydaci korzystający ze strategii przedakcesyjnej, zgodnie z ogólnymi zasadami i warunkami ich uczestnictwa w programach unijnych ustanowionymi w odpowiednich umowach ramowych, decyzjach rady stowarzyszenia lub podobnych porozumieniach;
- □ państwa należące do EFTA, które są stroną Porozumienia EOG zgodnie z tym Porozumieniem;
- Konfederacja Szwajcarska, na podstawie dwustronnego porozumienia, które zostanie zawarte z tym krajem;
- państwa objęte europejską polityką sąsiedztwa, zgodnie z procedurami ustalonymi wspólnie z tymi państwami po zawarciu umów ramowych dotyczących ich uczestnictwa w programach Unii Europejskiej.

Program jest również otwarty dla dwustronnych lub wielostronnych działań w ramach współpracy ukierunkowanych na wybrane państwa lub regiony w oparciu o dodatkowe środki wpłacone przez te państwa lub regiony oraz szczegółowe uregulowania, które mają być ustalone z tymi państwami lub regionami.

Mogą zostać wybrane wnioski złożone przez wnioskodawców z państw trzecich, pod warunkiem że w dniu podjęcia decyzji o przyznaniu dotacji będą istniały podpisane umowy określające warunki udziału tych państw w programie zgodnie z rozporządzeniem, o którym mowa powyżej.

### **3. DZIAŁANIA KWALIFIKOWALNE**

Do otrzymania wsparcia kwalifikują się jedynie działania związane z fazą tworzenia w przypadku następujących projektów:

- narracyjne gry wideo niezależnie od zastosowanej platformy lub przewidywanej metody dystrybucji.

We wszystkich przypadkach gra wideo musi być przeznaczona do wykorzystania komercyjnego.

W ramach niniejszego zaproszenia do składania wniosków wyznaczono jeden termin składania wniosków. Wniosek o wsparcie musi zostać złożony w okresie od dnia publikacji zaproszenia do składania wniosków do dnia 2 marca 2017 r. do godz. 12.00 (południe czasu brukselskiego).

Czas trwania projektu wynosi do 36 miesięcy od daty złożenia wniosku.

### **4. KRYTERIA UDZIELANIA DOTACJI**

Punkty (na 100 możliwych) zostaną przyznane na podstawie następujących wag:

jakość treści i działań (20 punktów)

- jakość treści, narracja projektu i oryginalność koncepcji w porównaniu z istniejącymi utworami

innowacyjny charakter projektu (20 punktów)

- innowacyjność, tj. stopień, w jakim projekt przesuwa granice istniejącej oferty i proponuje nowatorskie techniki i treści

adekwatność i europejska wartość dodana (20 punktów)

- strategia i potencjał rozwoju w zakresie międzynarodowego wykorzystania na skalę europejską (w tym w zakresie zarządzania prawami własności intelektualnej)

rozpowszechnianie wyników projektu (20 punktów)

- strategia dystrybucji, komunikacji i marketingu oraz dopasowanie do odbiorców docelowych, w tym cechy dostępności

organizacja zespołu projektowego (10 punktów)

- podział ról i obowiązków zespołu kreatywnego w odniesieniu do szczegółowych celów proponowanego działania

wpływ i zrównoważony charakter (10 punktów)

- strategia finansowania tworzenia i produkcji oraz możliwości realizacji projektu

Dodatkowe „automatyczne” punkty dla:

1) projekty przeznaczone specjalnie dla dzieci (w wieku do 12 lat) (5 dodatkowych punktów)

## **5. BUDŻET**

Całkowity dostępny budżet wynosi 3,78 mln EUR. Wkład finansowy przyznawany jest w formie dotacji.

Wkład wynosi od 10 000 EUR do 150 000 EUR na koncepcję i stworzenie europejskiej gry wideo (działania do momentu, aż koncepcja zostanie wdrożona w formie prototypu gotowego do użycia lub w formie wersji próbnej).

Przyznany wkład finansowy nie będzie w żadnym przypadku przekraczać 50% całkowitych kosztów kwalifikujących się przedłożonych przez wnioskodawcę.

## **6. TERMIN SKŁADANIA WNIOSKÓW**

Wnioski należy składać do Agencji Wykonawczej (EACEA) za pomocą internetowego formularza zgłoszenia (e-formularza) najpóźniej do dnia **2 marca 2017 r. do godziny 12.00** (południe czasu brukselskiego).

Wniosek złożony w jakikolwiek inny sposób nie zostanie przyjęty.

Wnioskodawcy muszą upewnić się, że przekazali wszystkie wymagane dokumenty wskazane w e-formularzach.

## **7. SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE**

Pełny tekst wytycznych wraz z formularzami zgłoszeniowymi można znaleźć na stronie internetowej pod następującym adresem:

[https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017_en)

Wnioski muszą spełniać wszystkie warunki przedstawione w wytycznych i muszą zostać złożone na przekazanych formularzach.